

Лебедь

M174

KOMPAN
Let's play



Номер товара M17401-01P

Общая информация о товаре

Размеры ДхШхВ	54x77x79 cm
Возрастная группа	1+
Игровая вместимость	1
Варианты окраски	



Наслаждение движения на нашем сказочном лебедь. Сидя в безопасной и огороженной зоне, каждый желающий может испытать радость пружинной карусели. Удобная спинка, боковые панели и опоры для ног обеспечивают поддержку и безопасность при выполнении движения. «Лебедь» - идеальное игровое оборудование для детей

со слабой координацией или с ограниченными физическими возможностями.

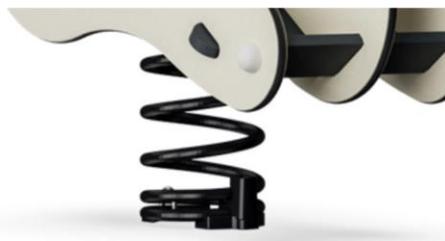


Лебедь

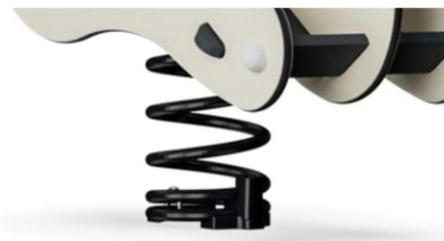
M174



19мм EcoCore™ панели. EcoCore™ - это очень прочный, экологически чистый материал, который не только подлежит вторичной переработке после использования, но также состоит из сердечника, изготовленного из 100% переработанного материала.



Пружины KOMPAN изготовлены из высококачественной пружинной стали в соответствии с EN10270. Пружины очищаются путем фосфатирования перед нанесением оксидной грунтовки и полиэфирного порошкового покрытия. Пружины фиксируются уникальными противозадирными фитингами для максимальной безопасности и длительного срока службы.



Пружины фиксируются уникальными противозадирными фитингами для максимальной безопасности и длительного срока службы.



Рукоятки изготовлены из высококачественного литьевого нейлона (PA6). PA6 обладает хорошей износостойкостью и ударной вязкостью.



Опора для ног изготовлена из HPL толщиной 17,8 мм с очень высокой износостойкостью и уникальной нескользящей текстурой поверхности KOMPAN.



Задняя опора изготовлена из полиуретана. Все компоненты сохраняют свои свойства в диапазоне температур от -30 °C до 60 °C. Все материалы максимально устойчивы к ультрафиолетовому излучению без использования стабильности тяжелых металлов.

Номер товара M17401-01P

Информация по установке

Макс. высота падения	60 см
Область безопасной поверхности	8,0 м ²
Кол-во установщиков	2
Общее время установки	3.2
Объем раскопок	0,19 м ³
Объем бетона	0,00 м ³
Глубина фундамента	45 см
Вес груза	47 kg
Варианты крепления	В грунт ✓ На поверхность ✓
EcoCore HDPE	Пожизненная
Пружины	5 лет
Сиденье HPL	15 лет
Гарантированные запасные части	10 лет

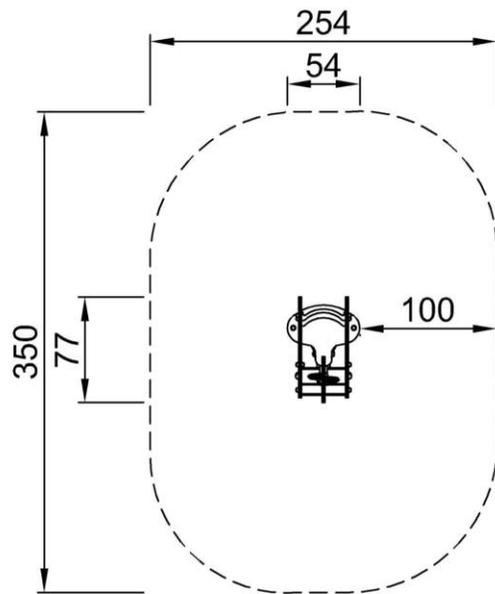


Лебедь

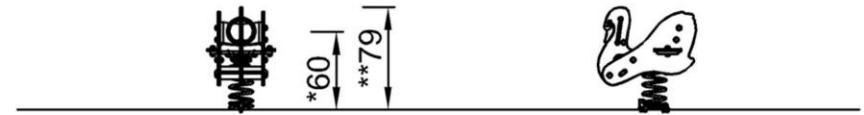
M174

Макс. высота падения | Общая высота | Область безопасной поверхности

Макс. высота падения | Общая высота



M17401
*60cm
**79cm
***8m²



M17401
1:100

[Нажмите для ВИДА СВЕРХУ \(1:100\)](#)

[Нажмите для ВИДА СБОКУ \(1:100\)](#)

Лебедь

M174



Back and foot support

Physical: extra back and foot support for children with walking disabilities. Rocking promotes sense of balance and space, both important in navigating the body in space. Arms and leg muscles strengthened when holding tight and pushing with legs.



Handhold

Physical: the possibility to hold onto more areas of the handhold ensures a good grip, necessary for rocking intensely. This trains hand and arm muscles.



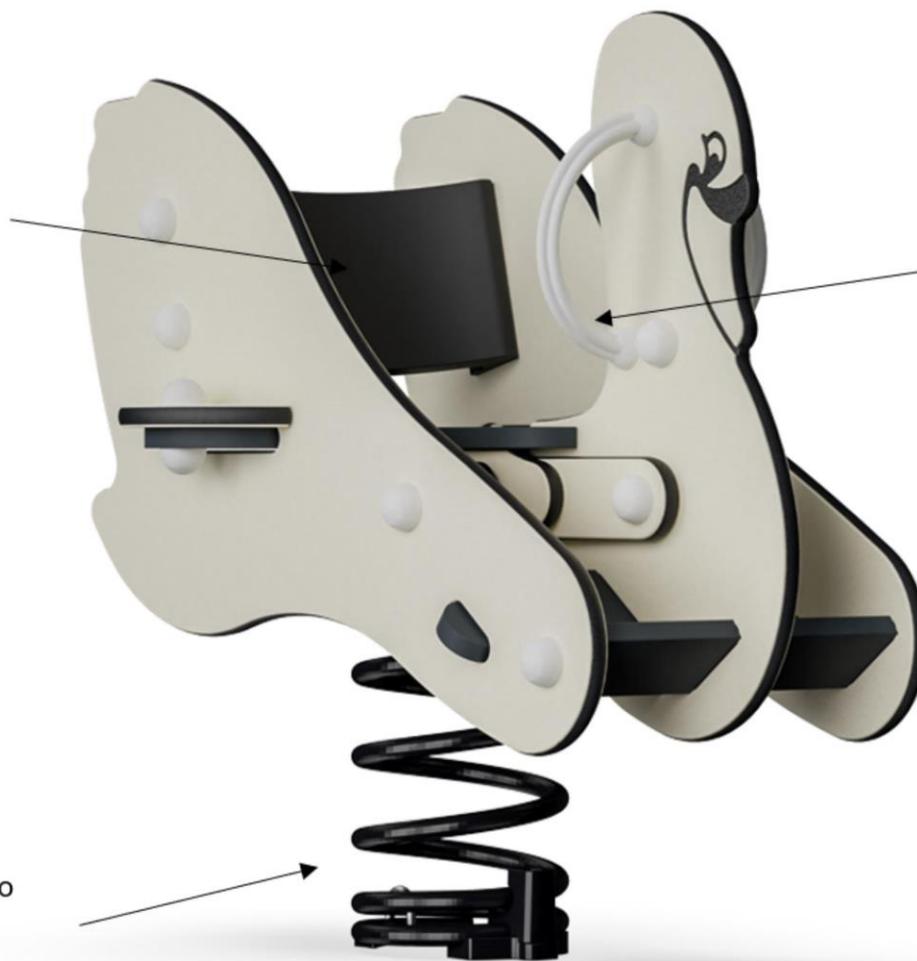
Rocking spring

Physical: response to movements adds to spatial awareness and sense of balance. These are fundamental motor skills that help the child's ability to sit still on a chair which takes a good sense of balance.
Cognitive: trains the understanding of cause and effect: when I move my body, the spring responds with movement.



Theme

Cognitive: suggests a theme and supports dramatic play, which stimulates languages and communication skills.





ФИЗИЧЕСКИ

Радость движения: моторика, мышцы, кардио и плотность костей.



СОЦИАЛЬНО-ЭМОЦИОНАЛЬНО

Радость быть вместе: командная работа, терпимость и чувство принадлежности.



КОГНИТИВНО

Радость познания: любопытство, понимание случайных отношений и знание мира.



КРЕАТИВНО

Радость создания: совместное творчество и эксперименты с материалами.



БАЛАНС

Умение оставаться в вертикальном положении при ходьбе или стоянии на шаткой, наклонной или узкой поверхности.



ВИС НА РУКАХ

Перенос тела руками, возможно для перехода на другую платформу или игровой предмет.



ОЩУЩЕНИЯ

Процесс получения информации сенсорной системой: зрение, осязание или слух.



ПОДПРЫГИВАНИЕ

Умение подпрыгивать на адаптивной, гибкой, эластичной или растягивающейся поверхности.



ПРЫЖОК

Прыжок вверх или вниз по твердой поверхности.



СПУСК

Быстрое движение вниз, например, с горки.



ЛАЗАНИЕ

Движение вверх путем скрещивания рук и ног по вертикальной или наклонной поверхности или сетке.



ПРИТЯГИВАНИЕ

Притягивание предмета к себе одной или двумя руками, или, возможно, с использованием всего тела.



СОЦИАЛИЗАЦИЯ

Процесс встречи, общение или сотрудничество, которое стимулирует и облегчает социальное взаимодействие.



КОНСТРУИРОВАНИЕ

Процесс создания новых форм, перемещение предметов в новое положение или строительство из материалов, которые можно трансформировать.



ТОЛКАНИЕ

Отталкивание предмета от себя одной или двумя руками, или, возможно, всем телом.



ВРАЩЕНИЕ

Быстрые, повторяющиеся горизонтальные или вертикальные повороты тела на оборудовании, облегчающем подобные движения.



ПОЛЗАНИЕ

Движение вперед или назад путем скрещивания рук и ног по горизонтальной или слегка наклонной поверхности.



РАСКАЧИВАНИЕ

Раскачивание взад-вперед или вбок, например на пружинном оборудовании.



ПОКАЧИВАНИЕ

Медленное раскачивание вперед-назад лежа, сидя или, возможно, стоя, в маятниковом или круговом движении, например на гамаке или на веревке.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Игра, предметы которой пробуждают воображение и заставляют верить сценарию игры.



ВРАЩЕНИЕ

Включает в себя вертикальный или горизонтальный медленный поворот тела при помощи какого-либо оборудования.



КАТАНИЕ НА КАЧЕЛЯХ

Качание вперед и назад или по круговому движению по беспрепятственной дуге в положении сидя, стоя или лежа.



СКОЛЬЖЕНИЕ

Движение из одной точки в другую без смещения ступней, в горизонтальном или вертикальном движении, в положении сидя, лежа или стоя.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра по правилам осуществляется во время сотрудничества и командной работы, например при игре в крестики-нолики или игры с мячом.



УДИВЛЕНИЕ

Мысли, которые заставляют детей использовать свои логические, абстрактные и творческие навыки мышления, а также память.